

# The Effect of Development of Life Style in Virtual Community by Amusement of the Next Generation Mainframe

張子鴻、杜瑞澤

E-mail: 9806240@mail.dyu.edu.tw

## ABSTRACT

As the new gaming era is approaching, the orientation of next-generation game consoles has been subtly transformed into the center of cosmetic entertainment instead of pure gaming use. The location of game consoles has also shifted from private rooms to living space. With the proliferation of internet development the need for multi-media applications of next-generation consoles is hence ever growing. Meanwhile, a unique visual society is also forming while the next-generation consoles prosper, Thus, there is a growing importance in this newly-developed society relationship.

The following research initiates by understanding the development of visual societies in the past , Via gaming websites, literal references and questionnaires it is to investigate this particular visual society, as well as its lifestyle. By the means of element analysis it is also to narrow down the variables within its lifestyle. As the research results: different visual societies may effectively distinguish their market segments via lifestyle variables and set them into four individual markets. Due to the variable backgrounds, some individuals may have obviously higher income, but remain rather similar in other market segments.

Keywords : 生活型態、次世代主機、虛擬社群

## Table of Contents

封面內頁

簽名頁

授權書 iii

中文摘要 iv

英文摘要 v

誌謝 vi

目錄 vii

圖目錄 ix

表目錄 x

第一章 緒論 1

1.1 研究背景 1

1.2 研究動機 2

1.3 研究目的 3

1.4 研究重要性 4

1.5 名詞解釋 5

1.6 研究範圍和限制 6

1.7 研究流程 6

第二章 文獻探討 8

2.1 虛擬社群 9

2.1.2 虛擬社群的定義 ... 11

2.2 生活型態 12

2.2.1 生活型態的研究 12

2.2.2 生活型態研究架構 15

2.2.3 生活型態研究方法 16

2.3 次世代主機分析 18

2.3.1 次世代主機種類 19

2.3.2 次世代主機娛樂模式 24

2.3.3 次世代主機產品分析表 34

2.4 文獻總結	35
第三章 研究方法	39
3.1 研究架構	39
3.2 研究對象	41
3.3 研究工具	41
3.4 研究步驟與程序	44
3.5 資料統計分析	45
第四章 資料分析結果	47
4.1 生活態度因素分析	47
4.2 虛擬社群集群分析	55
4.3 虛擬社群生活型態和使用需求分析	57
4.4 人口統計變項與生活型態差異分析	62
第五章 結論與建議	68
5.1 研究資料結果	68
5.2 研究建議	71
參考文獻	73
附錄一	.....

## REFERENCES

- 一、中文部份
- 1.江姿慧(2000), 使用者參與虛擬社群之行為。國立台灣科技大學商學研究所碩士論文。
  - 2.杜瑞澤(2004), 生活型態設計。台北:亞太出版社。
  - 3.施迪豪(2000), 從寬頻網路產業系統產品標準建立角度看電視遊戲機產業的世代交替, 國立台灣大學商學研究所碩士論文。
  - 4.財團法人資訊工業策進會(1999), 由PS3延期上市談Sony與Microsoft之挑戰。
  - 5.財團法人資訊工業策進會(1999), 寬頻網路發展趨勢分析。
  - 6.財團法人資訊工業策進會(2005), 從E3看電視遊戲發展趨勢。
  - 7.財團法人資訊工業策進會(2005), Sony之數位內容事業佈局與策略。
  - 8.財團法人資訊工業策進會(2005), 市場保衛戰 - 談Sony 與Microsoft 次世代遊戲佈局。
  - 9.財團法人資訊工業策進會(2005), 從次世代主機競爭,談隔岸觀火的Nintendo。
  - 10.許桂芬(2005), 引爆數位娛樂風潮 - 次世代遊戲機前瞻。
  - 11.陳佳賢(2004), 從遊戲大廠進軍-看台灣?動遊戲市場發展潛?。
  - 12.游勝章(2002), 台灣地區消費者對128位元遊戲機接受意願之研究。國立交通大學經營管理研究所碩士論文。
  - 13.廖鏡鈿(2001), 網路入侵---虛擬社區對真實世界的滲透。南華大學社會學研究所碩士論文。
  - 14.簡貞玉(1996)譯, 消費者行為學。台北:五南出版社。
  - 15.蘇芬媛(1996), 網路虛擬社區的形成—MUD 之初探性研究。國立交通大學傳播新聞研究所碩士論文。
- 二、英文部份
- 1.Armstrong.M,1997.Intranet Information Distribution Using Push Technologies.
  - 2.Demby. EPsychographics, & Form Where It Comes Lifestyle an Psychographics. William DWells Edition. Chicago,1973. AMA. pp22.
  - 3.Harvard Business Review,1996.Vol 74.Iss3.May-Jun.
  - 4.Implementation and Control. 9th ed. New Jersey. Prentice-Hall Inc
  - 5.Kelly. Larry,1975.The strategy palette. Communication Art.
  - 6.Kotler. P. 1998.Marketing Management: Analysis. Planning.
  - 7.Lazer William,1963.Life Style Concepts and Marketing. 「 TowardScientific Marketing. Stephen Cresyser ed.Chicago AMA 140-1518.
  - Plummer Jospeh T,1974.The Concept and Application of LifestyleSegmentation. Journal of Marketing.
  - 9.Rheingold. Howard,1993. " Virtual Community : Homesteading on theElectronic Frontier Reading. Mass " . Addison-Wesley.
  - 10.Romm.C.Pliskin.N.and Clarke.R,1997."Virtual communities and society:toward an integrative three phase model." International Journal ofInformation Management. Vol 17. No 4.
  - 11.Wind and Green,1984.Some Conceptual Measurement andAnalytical Problen in Life Styling Research. in WDWells.Life-Styling and Psychographics.
- 三、網路部份
- 1.全面邁入網路新世代 次世代遊樂器網路服務概述【Xbox LIVE篇】巴哈姆特網站: <http://wikigamercomtw/>
  - 2.Game Base遊戲基地: <http://wwwgamebasecomtw/>
  - 3.Xbox台灣官方網站 <http://wwwXboxcom/zh-tw/>
  - 4.日本任天堂 Wii官方網站: <http://wwwnintendocojp/Wii/>
  - 5.SCET 台灣網站。 <http://asiaPlaystationcom/tw/cht/>
  - 6.資策會: <http://ww.Wiii.org.tw/>
  - 7.拓樸產業研究所 <http://wwwtopologycomtw/tri/>